

**PESAN MORAL PADA FILM ANIMASI UPIN DAN IPIN
(STUDI SEMIOTIKA PADA FILM LAYAR LEBAR ANIMASI UPIN DAN
IPIN ” Geng Upin Dan Ipin Petualangan bermula”)**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pada
Fisip UPN ”VETERAN” Jawa Timur**



Oleh :

WAHYU HAPY ANGGRAENI

NPM. 054 3010 278

**YAYASAN KESEJAHTERAAN PENDIDIKAN DAN PERUMAHAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL ”VETERAN” JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
SURABAYA
2010**

**PESAN MORAL PADA FILM ANIMASI UPIN DAN IPIN
(STUDI SEMIOTIKA PADA FILM LAYAR LEBAR ANIMASI UPIN DAN
IPIN ” Geng Upin Dan Ipin Petualangan Bermula”)**

Oleh :

WAHYU HAPY ANGGRAENI

NPM. 054 3010 278

**Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Pembangunan Nasional ”VETERAN” Jawa Timur
Pada Tanggal 21 Mei 2010**

Pembimbing Utama

Tim Penguji :

1. Ketua

**Juwito, Sos. Msi
NPT.3 6704 95 00361**

**Juwito, S.sos, Msi
NPT. 3 6704 95 00361**

2. Sekretaris

**Dra. Herlina Suksmawati, Msi
NIP. 19641225 199309 2001**

3. Anggota

**Zainal Abidin Achmad, S.sos. Msi
NPT. 3 7303 99 01 701**

**Mengetahui
DEKAN**

**Dra. Ec. Hj. Suparwati, Msi
NIP : 19550718 198302 2001**

**PESAN MORAL PADA FILM ANIMASI UPIN DAN IPIN
(STUDI SEMIOTIKA PADA FILM LAYAR LEBAR ANIMASI UPIN DAN
IPIN ” Geng Upin Dan Ipin Petualangan Bermula”)**

Disusun oleh :

WAHYU HAPY ANGGRAENI

NPM. 054 3010 278

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi

Menyetujui,

Pembimbing Utama

Juwito, S.sos, M.si

NPT. 3 6704 95 00361

Mengetahui

Dekan

Dra. Ec Hj. Suparwati,Msi

NIP. 19550718 198302 2001

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji syukur dihadapan Yesus Kristus, atas berkat dan karunia-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “PESAN MORAL PADA FILM ANIMASI UPIN DAN IPIN (STUDI SEMIOTIKA PADA FILM LAYAR LEBAR UPIN DAN IPIN “*Geng Upin dan Ipin Petualangan Bermula*”))”, yang merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di bidang ilmu komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “VETERAN” Jawa timur.

Sejak tahap awal hingga terselesaikannya penyusunan ini saya banyak sekali menerima bantuan dari beberapa pihak, baik yang secara langsung maupun tidak langsung. Dimana bantuan itu berupa bimbingan maupun dukungan moril yang kesemuanya ini, merupakan hal yang sangat berharga dan merupakan faktor yang sangat penting dan sangat berharga dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, oleh sebab itu maka pada kesempatan yang baik ini, penulis hendak menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Ibu Dra. Ec Hj.Suparwati,Msi,selaku dekan Fakultas Ilmu Komunikasi dan Ilmu Politik Univesitas Pembangunan Nasional “VETERAN” Jawa Timur.
2. Bapak Juwito,S.sos, selaku ketua program studi Ilmu Komunikasi sekaligus dosen pembimbing Fakultas Ilmu Komunikasi dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “VETERAN” Jawa Timur.
3. Bapak Team penguji, yang telah memberikan kritik, saran serta ide-ide yang cemerlang terhadap penulisan ini.
4. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “VETERAN” Jawa Timur yang tidak bisa saya

sebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan ilmunya selama dibangku perkuliahan.

5. Para Staf Administrasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “VETERAN” Jawa Timur yang telah membantu memperlancar di dalam administrasi.
6. Keluarga besar saya, Ibundaku Endang tercinta dan kakak-kakakku tersayang, mz Heri, mb Ovie, mb Diana, mb iin, Dimas yang telah banyak memberikan tekanan, motivasi dan doa maupun materi untuk menyelesaikan penulisan ini.
7. Para informan yang telah banyak memberikan informasi dalam penulisan ini.
8. Terima kasih buat yang tercinta dan tersayang “Revianto Erry Susila” beserta keluarga yang selalu menemani dan dengan sabar, setia mendengarkan keluhan kesah serta mendukung setiap gerak langkahku dalam penulisan ini.
9. Teman-teman seperjuanganku angkatan 2005 dan yang tersisa sampai saat ini Oki, Tara, Dimas, Sultan, Tata, mas Iwan, terima kasih telah memberikan dorongan yang berguna bagi penulisan ini.
10. Bintang-bintang di langit sumber inspirasiku dalam penulisan ini dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan dan dorongan menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, hal ini disebabkan karena kurangnya pengalaman serta keterbatasan pengetahuan yang penulis miliki. Maka untuk itu dengan kerendahan hati penulis menerima segala saran dan kritik yang sifatnya membangun dari pihak manapun juga.

Akhirnya melalui kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak atas bantuannya dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga

dengan adanya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang merasa berkepentingan.

Penulis

Wahyu Hapy Anggraini

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI..... | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI..... | iii |
| KATA PENGANTAR..... | iv |
| DAFTAR ISI..... | vi |
| ABSTRAKSI..... | viii |
| BAB I | |
| PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1. Latar belakang masalah..... | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah..... | 8 |
| 1.3. Tujuan Penelitian..... | 8 |
| 1.4. Kegunaan Penelitian..... | 8 |
| 1.4.1. Kegunaan Teoritis..... | 8 |
| 1.4.2. Kegunaan Praktis..... | 8 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA..... | 9 |
| 2.1. Landasan Teori..... | 9 |
| 2.1.1. Televisi Sebagai Media Massa..... | 9 |
| 2.1.2. Peran Media Massa..... | 11 |
| 2.1.3. Representasi..... | 16 |
| 2.1.4. Pengertian Moral..... | 18 |
| 2.1.5. Respon Psikologis Warna..... | 22 |
| 2.1.6. Pengertian Semiotika..... | 26 |
| 2.1.7. Model Semiotika John Fiske..... | 28 |
| 2.1.8. Pendekatan Semiotika..... | 30 |
| 2.1.8.1. Bahasa Sebagai Sistem Semiotika..... | 32 |
| 2.1.8.2. Tanda Sebagai Sistem Semiotika..... | 34 |
| 2.1.8.3. Kode Sebagai Sistem Semiotika..... | 41 |
| 2.2. Kerangka Berpikir..... | 43 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 46 |
| 3.1. Definisi Operasional..... | 46 |
| 3.1.1. Metode Penelitian..... | 46 |
| 3.1.2. Corpus..... | 47 |
| 3.1.3. Representasi..... | 48 |

| | |
|--|----|
| 3.1.4. Moral..... | 49 |
| 3.1.5. Animasi..... | 50 |
| 3.2. Tokoh..... | 51 |
| 3.3. Teknik Pengumpulan Data..... | 52 |
| 3.4. Teknik Analisa Dan Interpretasi Data..... | 52 |

BAB IV PEMBAHASAN.....54

| | |
|--------------------------------------|----|
| 4.1. Gambaran Subyek Penelitian..... | 54 |
| 4.2. Upin dan Ipin The Movie..... | 55 |
| 4.3. Sinopsis..... | 65 |
| 4.4. Pesan Moral..... | 77 |

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....83

| | |
|----------------------|----|
| 5.1. Kesimpulan..... | 83 |
| 5.2. Saran..... | 83 |

DAFTAR PUSTAKA.

ABSTRAKSI

WAHYU HAPY ANGGRAINI. PESAN MORAL PADA FILM ANIMASI UPIN DAN IPIN(Studi Semiotika Pada Film Animasi Upin dan Ipin Di Layar Lebar”Geng Upin Ipin Petualangan Bermula”).

Tayangan televisi untuk anak-anak tidak bisa dipisahkan dengan film animasi atau kartun. Jenis film ini sangat populer di lingkungan mereka, bahkan tidak sedikit orang dewasa yang menyukai film ini. Pada awalnya, film animasi memang dibuat sebagai sarana hiburan untuk anak-anak. Namun perkembangan teknologi animasi dan industri film turut memperluas ruang gerak film kartun, baik dari segi tema cerita maupun gambarnya, sehingga segmen penontonnya pun meluas. Membicarakan isi cerita tak bisa dilepaskan dari pembicaraan tentang pesan. Pesan merupakan seperangkat lambang bermakna yang disampaikan oleh komunikator (Effendy, 2001:18). Pesan dapat berupa gagasan, pendapat dan sebagainya yang sudah dituangkan dalam suatu bentuk dan melalui lambang komunikasi diteruskan kepada orang lain atau komunikan (Pratikto, 1987:22). Menurut Hanafi (1999:192) ada tiga faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pesan, yaitu kode pesan, isi pesan dan wujud pesan.

Kode pesan adalah sekumpulan simbol yang dapat disusun sedemikian rupa, sehingga bermakna bagi seseorang. Isi pesan ialah bahan atau material yang dipilih sumber untuk menyatakan maksudnya. Wujud pesan adalah keputusan-keputusan yang dibuat sumber mengenai bagaimana cara sebaiknya menyampaikan maksud-maksud dalam bentuk pesan....(Hanafi, 1999:200). Aspek moralitas dalam suatu film yang diperuntukkan bagi anak-anak memang perlu diperhatikan. Hal ini mengingat bahwa film sebagai alat komunikasi massa modern merupakan salah satu aspek yang dapat mempengaruhi perkembangan moral pada anak (gunarsa, 2003:40). Penelitian ini menggunakan film animasi Upin dan Ipin dengan judul Geng Upin & Ipin Pengembaraan bermula

Rumusan Masalah yang ingin diketengahkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :“Apa pesan moral prososial yang terkonstruksi dalam Animasi Upin dan Ipin” Tujuan penelitian yang ingin diketengahkan oleh peneliti adalah untuk mengetahui pesan moral prososial yang terkonstruksi dalam Animasi Upin dan Ipin

Dari hasil peneiltian pesan moral yang ada pada film ini adalah bagaimana kita tidak boleh menjadi pemburu haram, yang mencari binatang langka yang dilindungi. Memburu binatang langka atau yang dilindungi pemerintah adalah melanggar hukum. Sehingga dalam hidup bersosial dan bermasyarakat kita harus tahu segala aturan hukum yang berlaku. Sehingga kita bisa mengetahui dan menghindari perbuatan yang melawan hukum yang sanksinya adalah di pidanakan dan apabila terbukti dalam persidangan akan masuk penjara. Apabila mengetahui peraturan hukum maka kita meskipun di bujuk orang untuk melakukan perbuatan yang melawan hukum kita dapat menolaknya.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Tayangan televisi untuk anak-anak tidak bisa dipisahkan dengan film animasi atau kartun. Jenis film ini sangat populer di lingkungan mereka, bahkan tidak sedikit orang dewasa yang menyukai film ini. Pada awalnya, film animasi memang dibuat sebagai sarana hiburan untuk anak-anak. Namun perkembangan teknologi animasi dan industri film turut memperluas ruang gerak film kartun, baik dari segi tema cerita maupun gambarnya, sehingga segmen penontonnya pun meluas.

Seiring dengan pertumbuhan film animasi yang kian pesat, ternyata tidak semua film animasi yang ditayangkan di televisi tersebut aman untuk ditonton oleh anak-anak. Materi-materi yang disajikan dalam film kartun ditelvisi sekarang ini sangat banyak memberikan penggambaran mengenai kekerasan fisik, adegan perkelahian pembunuhan, adegan yang terkait dengan seks, kekuatan gaib atau mistik, serta penggambaran nilai moral yang tidak eksplisit. Materi-materi tayangan seperti ini sesungguhnya tidak lagi bersahabat dengan anak-anak, karena sudah menjurus anti sosial.

Gencarnya tayangan yang berbau antisosial di televisi yang dapat dikonsumsi oleh anak-anak telah membuat khawatir masyarakat terutama para orang tua. Tindakan kekerasan dan perilaku negatif lainnya yang kini cenderung meningkat pada anak, dan menuduh televisi sebagai penyebabnya. Hal ini dikarenakan anak-anak memiliki perilaku yang suka meniru dan imitatif. Perilaku imitatif ini sangat menonjol pada anak-anak, karena pada dasarnya cara belajar pada anak-anak adalah meniru, “apa yang mereka lihat adalah apa yang mereka lakukan. Kekhawatiran orang tua juga

disebabkan oleh kemampuan berpikir anak yang masih relatif sederhana. Mereka cenderung menganggap apa yang ditampilkan di televisi sesuai dengan yang sebenarnya. Mereka masih sulit membedakan antara perilaku atau tayangan fiktif dan mana yang memang kisah nyata. Mereka juga masih sulit memilah-milah perilaku yang baik sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat karena mereka yang masih terlalu muda secara intelektual.

Membicarakan isi cerita tak bisa dilepaskan dari pembicaraan tentang pesan. Pesan merupakan seperangkat lambang bermakna yang disampaikan oleh komunikator (Effendy, 2001:18). Pesan dapat berupa gagasan, pendapat dan sebagainya yang sudah dituangkan dalam suatu bentuk dan melalui lambang komunikasi diteruskan kepada orang lain atau komunikan (Pratikto, 1987:22). Menurut Hanafi (1999:192) ada tiga faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pesan, yaitu kode pesan, isi pesan dan wujud pesan.

Kode pesan adalah sekumpulan simbol yang dapat disusun sedemikian rupa, sehingga bermakna bagi seseorang. Isi pesan ialah bahan atau material yang dipilih sumber untuk menyatakan maksudnya. Wujud pesan adalah keputusan-keputusan yang dibuat sumber mengenai bagaimana cara sebaiknya menyampaikan maksud-maksud dalam bentuk pesan....(Hanafi, 1999:200).

Dari uraian di atas dapat dilihat bahwa faktor isi pesan lebih memiliki keterkaitan dengan isi cerita. Isi suatu cerita dalam film berkaitan dengan materi atau bahan yang dipilih sumber untuk dapat mengungkapkan maksudnya, sehingga dalam cerita tersebut akan tampak pesan apa yang ingin disampaikan oleh sumber.

Seperti telah dijelaskan sebelumnya bahwa pesan dapat disampaikan seseorang melalui suatu bentuk lambang komunikasi. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, kiasan (*gesture*), isyarat, gambar warna dan lain

sebagainya. Yang secara langsung mampu menerjemahkan pikiran dan perasaan komunikator kepada komunikan (Effendy, 2001:11). Begitu halnya dengan serial Upin dan Ipin ini komunikator menyatakan pesannya melalui seperangkat lambang bermakna yang relatif mudah dipahami oleh komunikannya. Adapun lambang-lambang utama yang digunakan dalam film ini antara lain berupa gambar dan suara: kata yang diucapkan (ditambah dengan suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar-gambar) dan musik film. Melalui lambang-lambang inilah komunikator film ini menyampaikan pesannya pada komunikan.

Komunikasi yang terjadi antara komunikator dan komunikan film tersebut merupakan suatu proses sosial yang bersifat ideologis, dimana pesan-pesan yang disampaikan oleh komunikator media massa tersebut menyembunyikan makna-makna sekunder (konotatif) atau ideologis. Lambang-lambang yang disampaikan dalam film tersebut merupakan representasi dari realitas. Sebagai representasi dari realitas, film mampu membentuk dan menghadirkan kembali realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi dan ideologi dari kebudayaannya (Sobur, 2004:128). Kebudayaan terkonstruksi dari arus-arus makna yang beragam serta mencakup berbagai ideologi dan bentuk kultural (Barker, 2005:79).

Aspek moralitas dalam suatu film yang diperuntukkan bagi anak-anak seperti Upin dan Ipin ini memang perlu diperhatikan. Hal ini mengingat bahwa film sebagai alat komunikasi massa modern merupakan salah satu aspek yang dapat mempengaruhi perkembangan moral pada anak (Gunarsa, 2003:40). Terlebih lagi mengingat bahwa target market Upin dan Ipin adalah anak-anak usia 7 hingga 12 tahun yakni anak usia sekolah dasar yang merupakan usia yang kritis dalam pembentukan sikap moral (Durkheim, 1990:11). Moral berasal dari kata latin *mores*, memiliki arti tata cara dalam kehidupan, adat istiadat, kebiasaan (Gunarsa, 2003:38). Jadi sebenarnya yang

dimaksud dengan moral itu sendiri adalah sesuatu yang berkaitan atau ada hubungannya dengan kemampuan menentukan benar salahnya sesuatu tingkah laku. Selain itu moral juga diartikan adanya kesesuaian dengan ukur baik buruknya sesuatu tingkah laku atau karakter yang telah diterima oleh sesuatu masyarakat, termasuk di dalamnya berbagai tingkah laku spesifik (Haricahyono, 1995:221). Kerap kali moralitas juga diartikan sebagai norma dan perilaku faktual dalam masyarakat yaitu anggapan mengenai perilaku yang baik dan buruk.

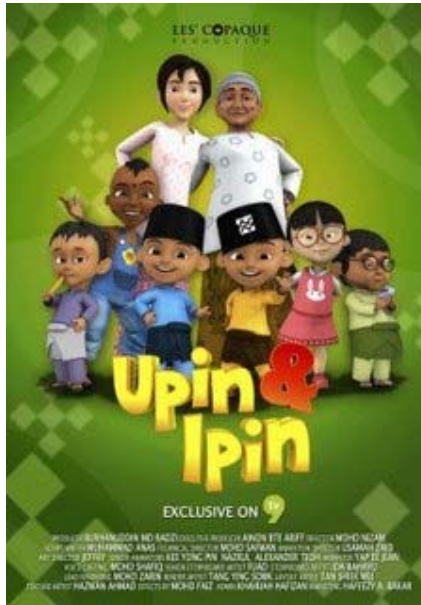
Moralitas pada anak adalah sesuatu yang dipelajari dan dipengaruhi dari luar. Tidak ada anak yang mengembangkan nilai-nilai moral oleh dirinya sendiri. Nilai-nilai moral bukanlah sesuatu yang diperoleh dari kelahirannya, melainkan sesuatu yang diperoleh dari luar, yakni dari lingkungan rumah, lingkungan sekolah, lingkungan teman-teman sebaya, segi keagamaan, fasilitas-fasilitas rekreasi (TV, Film, radio, bacaan-bacaan dan lain sebagainya) (Gunarsa 2003:38).

Bagaimana anak-anak dapat bertingkah laku yang bermoral pun juga tak lepas dari hal-hal yang ia amati dari sekitarnya. Dimana hal tersebut kemudian akan berlaku sebagai suatu model kelakuan bagi anak melalui peniruan-peniruan yang dapat diamatinya, termasuk salah satunya mengamati dan meniru film yang ia tonton (Gunarsa, 2003:41). Jika tayangan film yang ditonton anak-anak banyak menampilkan adegan-adegan kekerasan, sadis sensual maupun mistik, hal tersebut dapat membawa akibat buruk terhadap anak, yakni dapat meningkat agresivitas, tindak kekerasan serta perilaku negatif lainnya pada anak. (Nurdiansyah, 2005). Misalnya saja disekitar kita, rasanya sering kita melihat anak yang baru saja nonton film koboi, lalu berlari ke halaman rumah kemudian berguling-guling dan berteriak dor...dor...dor.... Sambil memegang pistol mainan atau apa saja yang dipegangnya. Sering pula terdengar ucapan-ucapan yang kurang pas dilaontarkan anak-anak yang

meniru kan idola tokoh-tokoh filmnya. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih agresif setelah menonton tayangan film yang dikategorikan sebagai tayangan antisosial. Tayangan film kartun Tom & Jerry misalnya, dari sisi psikologis secara tidak langsung mengajar anak-anak untuk mudah memukul orang (Lena, 2004).

Film-film tersebut bukan sekadar tontonan belaka. Sebagai media massa, tentunya film membawa dan menawarkan suatu pesan moral tertentu yang ingin disampaikan kepada penontonnya. Selain itu, film dapat membawa ideologi, nilai.

Oleh karena itu, moralitas dari beberapa perilaku dalam Upin dan Ipin dapat dibedakan menjadi perilaku prososial. Menurut Wispe (dalam Mulyana dan Ibrahim, 1997:146), perilaku prososial merupakan suatu bentuk perilaku yang memiliki konsekuensi sosial yang positif. Beberapa perilaku yang tercakup dalam definisi ini antara lain, tidak memetingkan diri sendiri, menolong dan pemakaian bersama, kehangatan, bekerjasama, empati, memuji menasihati penyesalan dan kesopanan. Selain prososial terdapat perilaku antisosial yang dimaksud dengan perilaku antisosial menurut Bandura (Mulyana dan Ibrahim, 1997:146) merupakan suatu perilaku yang tidak hanya mengakibatkan luka atau perusakan secara fisik, tetapi juga mencakup psikologis. Misalnya perilaku yang mengakibatkan luka atau perusakan secara kasar, membunuh, berkelahi, mencelakakan, mencuri, berperang, curang dan mengejek.



Kisah cerita Upin dan Ipin maupun gambaran perilaku para tokoh yang terdapat dalam film yang memiliki durasi kurang lebih 10 menit tersebut sungguh seru dan menarik untuk diamati. Sebagai film anak-anak, Upin dan Ipin yang sedikit banyak juga mengandung tema kedewasaan.

Film buatan Les Copaque ini adalah sebuah film animasi 3D yang lucu, bertemakan sekitar kehidupan sehari-hari 2 orang anak berumur 5 tahun yaitu Upin dan Ipin. Film ini juga dikemas dengan sangat bagus untuk memberikan edukasi agama Islam. Selain itu digambarkan pula bagaimana kerukunan hidup antar etnis dan agama di Malaysia, seperti teman-teman bermain Upin dan Ipin yaitu Razoo yang beretnis India dan Mei-mei yang beretnis China.

Serial yang memiliki 6 seri (masing-masing berdurasi sekitar 10 menit) ini bercerita tentang dua anak kembar yang bernama Upin dan Ipin. Mereka adalah anak yatim piatu yang tinggal bersama kakaknya yang bernama Kak Ros, dan Neneknya (disana dipanggil Opa). Di awal cerita, dikisahkan mereka sedang akan memasuki bulan Ramadhan. Dengan diumumkan melalui televisi oleh pemerintah Malaysia, bahwa esok sudah bermulanya puasa. Selanjutnya dikisahkan mereka sahur, puasa di

siang hari, berbuka puasa, shalat tarawih, shalat ied sampai berziarah kubur ke makam orangtua mereka. Semuanya berhasil digambarkan dengan visualisasi yang baik dan dialog-dialog yang sangat kocak, dengan logat melayu tentunya. Peneliti tertarik menganalisa serial animasi Upin dan Ipin untuk pesan moral prososial yang terkonstruksi dalam serial tersebut.

Bedasarkan permasalahan tersebut diatas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan menggunakan teori semiotika John Fiske.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah yang ingin diketengahkan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

“Bagaimana pesan moral dalam Film Animasi Upin dan Ipin”

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin diketengahkan oleh peneliti adalah untuk mengetahui pesan moral prososial yang terkonstruksi dalam Animasi Upin dan Ipin

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Kegunaan teoritis,

Penelitian ini diharapkan dapat menerapkan teori-teori komunikasi, khususnya tentang studi semiotik.

1.4.1. Kegunaan praktis,

Penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi bagi karya ilmiah yang sudah ada dan untuk menambah perbendaharaan bagi kepustakaan jurusan Komunikasi serta memberikan bahan masukan bagi ahli animasi dan kartun yang berkaitan dengan

membuat sebuah visualisasi tanda sebagai tokoh yang akan dipakai dalam sebuah animasi atau kartun untuk anak-anak.